namcot

DMG-N3J

B.B. 対応

対戦型
1人でも遊べます

ファミスタ3

取扱説明書



ゲームボーイ®専用カートリッジ

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

カートリッジ使用上のご注意

- 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 電源スイッチをむやみにＯＮ・ＯＦＦしないでください。また、電源スイッチをＯＮにした状態で、外部電源端子からＤＣプラグを抜き差ししないでください。
- 電源スイッチをＯＮにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

対戦型
1人でも遊べます

ファミスタ®3

1 ファミスタはここまで来た！

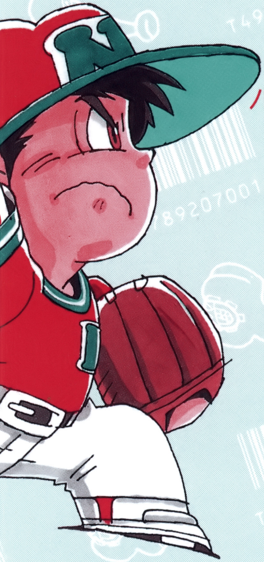
★今度のファミスタは新しい魅力がいっぱい！
駆け足でその魅力のいくつかを紹介しましょう。



新しいゲームボーイ版
ファミスタは当然セ・パ12球団公認。
選手やチームが実名で登場するぞ！

自分だけのオリジナルチームが作れる。
しかも成績によって
選手を成長させることもできるんだ！

なんとバーコードボーイ対応！
オリジナルチームの選手は
バーコードで作ることもできるぞ。

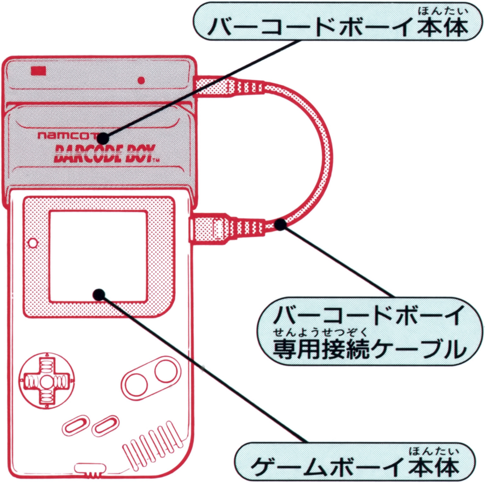


試合結果やチームの成績が
スコアブックに残るぞ。
しかもバッテリーバックアップ
だから記録の仕方も簡単。

もちろん対戦もOK。
オリジナルチームだってバッチリ使えるぞ！

2 ゲームの前に(1)

●バーコードカードを使って「ファミスタ3」で遊ぶときには、次のような準備が必要になります。詳しくはバーコードボーイ本体の取扱説明書をお読みください。



1 カートリッジの取りつけ

まずカートリッジをゲームボーイ本体に差し込みます。

2 バーコードボーイの取りつけ

次にバーコードボーイのゲームボーイ取りつけ面上端を、ゲームボーイの溝に合わさるように斜めに差し込みます。そこを支点にして、ゲームボーイ本体裏のネジ穴へ入るように固定してください。

3 ケーブルの接続

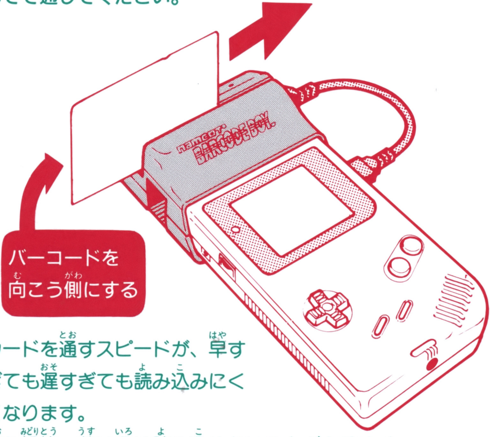
バーコードボーイとゲームボーイを付属の専用接続ケーブルで接続してください。なお対戦用の通信ケーブルは使わないでください。また、専用接続ケーブルを通信ケーブルの代わりに使うことも止めてください。

4 電源の確認

ゲームボーイの電源とバーコードボーイの電源を入れてください。このときバッテリーランプが点灯していることを確認してください。ゲームを終えるときは電源を切ってください。

ゲームの前に(2)

●カードを読ませるときは、読み込ませたいバーコードのついている面をゲームボーイの外側に向け、カードリーダーの下面にあてて通してください。



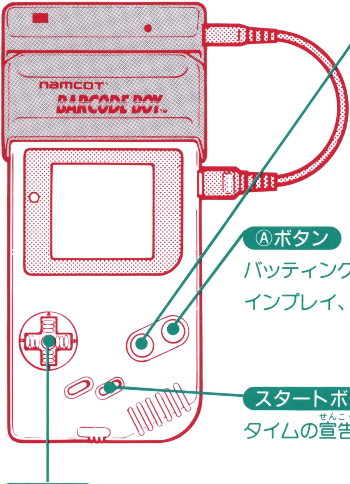
①カードを通すスピードが、早すぎても遅すぎても読み込みにくくなります。
②青や緑等、薄い色は読み込めないことがあります。
③キズや汚れがあると読み込めないことがあります。
④水平に置いた状態で、読み込ませてください。
⑤一般の商品のバーコード（ＪＡＮコード）以外は読み込めないことがあります。

●画面にエラーメッセージが出たときなどは、下の表のとおりに対処してください。なお、カードの紙が薄いと反応しないことがあります。厚紙などに貼り直してから、もう一度入力してください。

①「⇩をチェックしてバーコードボーイのでんげんを入れなおしてください。」が出た	バーコードボーイが正しく接続されているか、また電源が入っているか確認します。確認したらもう一度入力してください。 メッセージが消えないときは、一度バーコードボーイの電源を切ってください。
②「よみとりエラーです。」が出た	バーコード読み込みに失敗したので、エラーメッセージが消えたあと、もう一度入力してください。
③「バーコードを入れてください。」が出ているのに読み込めない	しばらく待って、①と同じ表示が出たら同様の方法で直してください。

3 基本操作と画面表示

●このゲームでは、投げる／打つ／捕る／走るという動作を、すべてプレイヤー自身で操作します。詳しくは16〜23ページを読んでください。



Ⓑボタン
進塁、塁タッチ、けんせい時の画面切り替え。

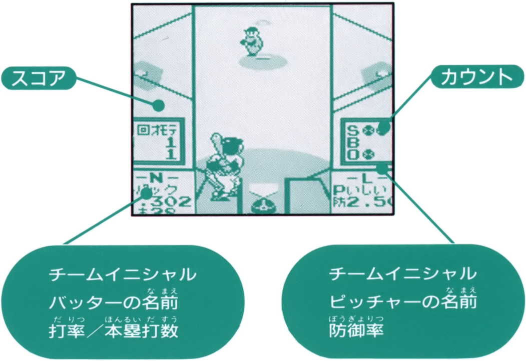
Ⓐボタン
バッティング、ピッチング、ファインプレイ、送球、帰塁。

スタートボタン
タイムの宣告。

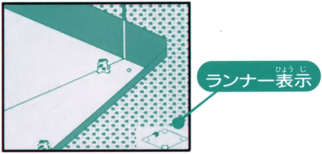
✚ボタン
選手の移動、塁の指定、球種・コースの選択。

●ピッチャーとバッターは“でっかいモード”で対決します。ボールを打ったり、盗塁しようとすると“ちっちゃいモード”に変わり、ランナーの位置が表示されます。

■でっかいモード



■ちっちゃいモード



4 モードの紹介とルール/セーブの仕方

●「ファミスタ3」には以下の4つのモードがあります。

こうしきせん　コンピュータを相手に勝ち抜き戦を行うモードで、他のすべての球団に勝てば優勝です。また、専用通信ケーブルで2台のゲームボーイをつなげば、プレイヤー同士で対戦もできます。



オールスター　セントラル／パシフィック／ウエスタン／イースタンの4チームで、オールスター戦を行うモード。こちらも対戦プレイで遊べます。

チームへんせい　新しい選手やチームを作るためのモードで、打順の組み替えや名前の変更、選手の強さのチェックなども行うことができます。

スコアブック　対コンピュータで「こうしきせん」を行ったときの試合結果やチーム成績などを見ることができます。

■ルール

一．実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。

二．途中の回でも点差が10点以上になると、裏の攻撃が終了した時点で、コールドゲームとなります。

三．１人用の公式戦は他の全球団に勝つと優勝です。

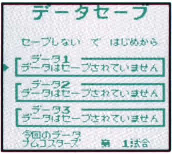
四．オールスター戦と対戦プレイは、１試合勝負です。

五．先発した投手は、次の試合で投げられません。



■セーブの仕方

「ファミスタ3」では次の３項目についてデータをセーブしておくことができます。



1 公式戦　公式戦に勝つとナムコットスポーツの後でセーブ画面になります。✚ボタンでセーブ先を選び、Ⓐボタンで決定してください。自分のチーム、何試合勝ち進んだかがセーブされます。

2 選手データ　オリジナルチームの選手データは、チーム編成をしたときと試合後に、自動セーブされます。なお選手の成績が変化するのはオリジナルチームに限られます。

3 スコアブック　プレイヤーが遊んだ公式戦の対戦結果（１人用の１Ｐ側のみ）は、試合後に自動セーブされます。

5 ゲームの進め方(1)

●試合を始めるときは、次のようにしてゲームの設定を行います。

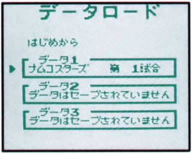
1 モードを選ぶ



タイトル画面のときにスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。以下、コマンド等はすべて✚ボタンが選択、Ⓐボタンが決定、Ⓑボタンがキャンセルとなります。

2 データを選ぶ（公式戦のみ）

ゲームを始めから遊ぶときは「はじめから」、



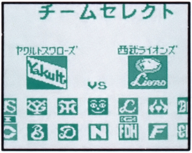
前回の続きを遊ぶときはセーブしてあるデータを選びます。



3 チームを選ぶ

自分のチームとコンピュータチームを選んでください。公式戦では14チームから選びます。なおオリジナルズ（上段の真ん中にあるチームです）はチーム編成をするときのもとになるチームですが、初期状態でプレイすることもできます。

オールスター戦は4チームから選んでください。



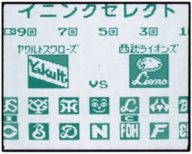
◀こうしきせん



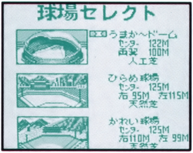
◀オールスター

4 イニングを選ぶ

チームを決定すると、画面の上にイニング数が表示されます。9／7／5／3／1の各イニング数から選んでください。



5 球場を選ぶ



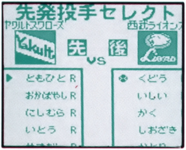
3種類の球場から好きなものを選んでください。「うまか～ドーム」は開閉式ドームの最新スタジアム、最も基本的なタイプです。「ひらめ球場」は右翼より左翼が長い変則的なタイプの球場です。「かれい球場」は「ひらめ」と反対に左翼より右翼が長くなっています。

6 先発投手を選ぶ

5人のピッチャーの中から、先発させるピッチャーを選んでください。

先発したピッチャーはその試合に限りスタミナが増えますが、次の試合には投げられなくなります。

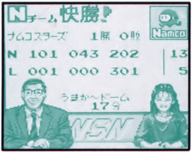


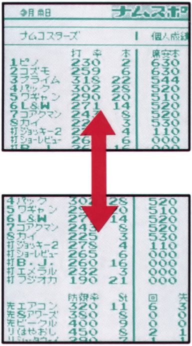


■ナムコットスポーツ

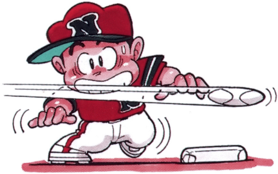
試合が終わるとスポーツニュースの画面になり、試合の結果を見ることができます。ここでⒷボタンを押すと、各選手の成績も表示されます。画面は✚ボタンの上下でスクロールさせて見てください。

もう一度Ⓑボタンを押すと、対コンピュータの「こうしきせん」ではデータをセーブする画面になり、それ以外ではタイトル画面に戻ります。









※対戦プレイで遊ぶときは、2台のゲームボーイを専用通信ケーブルでつなぐなどの準備が必要になります。詳しくは32〜33ページを読んでください。

6 バッティング

●パワーヒッターや駿足選手など、選手の能力はさまざま。選手の持ち味に応じたバッティングをすることが大切です。

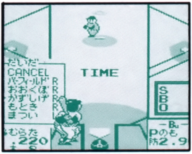
■バッティング　✚＋Ⓐボタン

✚ボタンでバッティングポジションを決め、Ⓐボタンでスイングします。スイングの途中でⒶボタンを離すとバントになります。



■代打

スタートボタンでタイムをかけ、攻撃側のⒶボタンを押すと控えの選手が表示されます。✚ボタンで選手を選び、Ⓐボタンで決定してください。



■絶好調バッター

バットをクルクル回している選手はただいま絶好調。成績以上のシュアな打撃が期待できます。また、7回の攻撃では選手全員が絶好調です。一発逆転といきましょう。



7 走塁

●攻撃に幅を持たせるなら走塁テクニックをみがきましょう。まず基本をマスターし、慣れたら盗塁やタッチアップにもチャレンジしてみましょう。

■進塁

✚＋Ⓑボタン

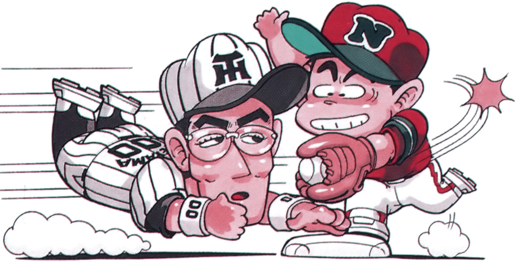
塁上のランナーを進めるときは、✚ボタンで次の塁を指定し、Ⓑボタンです。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーがスタートします。



■帰塁

2B / 3B ✚ 1B / HB ＋Ⓐボタン

走っているランナーを戻すときは、✚ボタンで帰る塁を指定し、Ⓐボタンです。いったん次の塁を踏むと、前の塁には戻れないので注意してください。



■応用テクニック

盗塁………ピッチャーがモーションに入ったら、すかさずランナーを走らせ、盗塁を狙ってみましょう。

タッチアップ……………ランナーがいるとき、外野フライを捕られると同時に本塁めがけて突っ込ませましょう。

8 ピッチング

●ボタンの操作でピッチャーはいろいろなボールを投げ分けることができます。

1 ピッチャーの位置

まず✚ボタンの左右で、ピッチャーの位置を決めましょう。

2 投球とスピード　✚＋Ⓐボタン

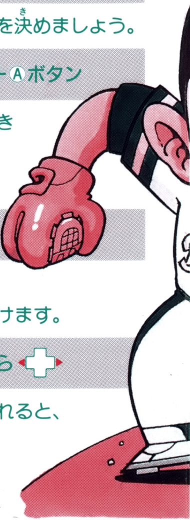
Ⓐボタンでモーションに入ります。このとき✚ボタンを上に押すとフォークかチェンジアップ、下に押すと速球を投げます。

3 コース　ボールを離すとき✚

ボールを離すときに✚ボタンを右か左に入れ、インコースやアウトコースを投げ分けます。

4 変化球　ボールを投げてから✚

ボールを投げてから✚ボタンを右か左に入れると、カーブやシュートに変化します。





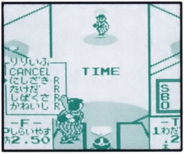
■けんせい球

Ⓑ → ✚（2B・3B・1B・HB）＋Ⓐボタン

まずⒷボタンで〝ちっちゃいモード〟に切り替え、すかさず✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンを押してください。塁指示のないときは自動的に1塁へ投げます。

■リリーフ

スタートボタンでタイムをかけ、Ⓐボタンで控えの投手が表示されます。✚ボタンで投手を選び、Ⓐボタンで決定してください。



9 フィールディング

●守りの上手下手がゲームのポイント。まずは基本操作をしっかりとマスターし、打球に慣れるようにしましょう。

■捕球　　✚で野手をコントロール



✚ボタンで野手を動かしてボールを捕ります。打者がボールを打つと野手のうち４人は自動的にベースカバーに入りますから、操作できる選手をいちはやく見極めることが大切です。



■ファインプレイ　　✚＋Ⓐボタン

捕球のとき、飛んできたボールに向けて✚ボタンを入れ、Ⓐボタンを押すとファインプレイします。上でジャンプ、下と左右はダイビングキャッチです。なお、投手だけはファインプレイができません。

■送球

2B 3B 1B HB ＋Ⓐボタン

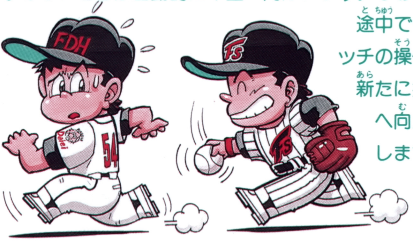


✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンで送球します。指示しないときは、自動的に1塁へ送球されます。

■塁タッチ

2B 3B 1B HB ＋Ⓑボタン

ボールを捕ってから✚ボタンで塁を指示し、Ⓑボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁に向かって走り出します。指示のないときは自動的に1塁へ向かいます。なお、走っている途中でも、再び塁タッチの操作をすれば、新たに指示された塁へ向かって走り出します。



10 チーム編成(1)

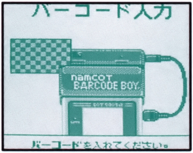


●チーム編成モードを使うと自分だけのオリジナルチームを作ることができます。メニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

バーコード

バーコードを読み込ませて選手を作ります。選手のデータはもちろん、投手と野手の選択もすべてバーコードによって決定されます。バーコードの読み込ませ方については、6～7ページを読んでください。

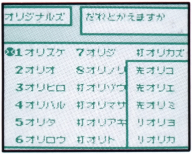
①画面のメッセージにしたがい、バーコードを読み込ませます。



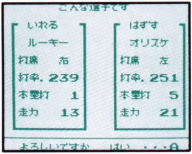
②できた選手の能力が表示されます。よければⒶボタン、違うバーコードを読み込ませるときはⒷボタンを押してください。



③バーコード選手の代わりに外す選手を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。



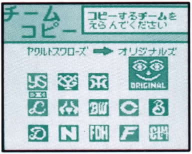
④バーコード選手と外す選手の能力を比べます。バーコード選手でよければ、Ⓐボタンを押すと入団します。



チームコピー

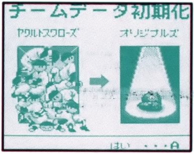
セ・パ12球団+ナムコスターズの13球団のうちから1球団を選び、オリジナルチームにコピーします。コピーしたいチームを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

なおオリジナルチームが初期状態でないときは「チームコピー」のコマンドは「チームデータ初期化」に変わるので注意してください。



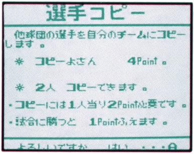
■チーム編成(2)

チームデータ初期化

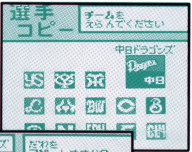


すでに設定してあるオリジナルチームを消したいときは、このコマンドを使ってください。なお、すでに初期状態のときは「チームデータ初期化」ではなく、「チームコピー」のコマンドが表示されます。

選手コピー

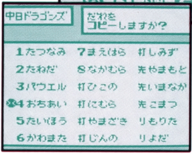


他球団の選手をオリジナルチームにコピーするコマンドで、コピーにはポイントが必要です。1人コピーするのに2ポイントかかり、試合に勝つと1ポイントもらえます。

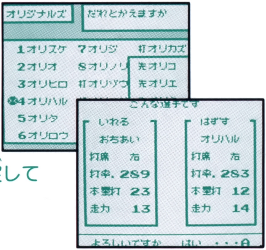


①まずコピーしたい選手のいるチームを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

②続いて選手を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。



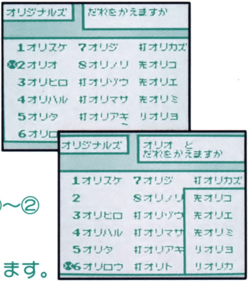
③コピー選手の代わりに外す選手を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。
④コピー選手と外す選手の能力を比べます。コピー選手でよければ、Ⓐボタンで決定してください。



打順

先発オーダーの打順、ピッチャーの先発とリリーフを入れ替えるコマンドです。

①まず替えたい選手を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。
②その選手を入れたい打順を選び、Ⓐボタンで決定すると、双方の選手が入れ替わります。ピッチャーの先発とリリーフも同様の方法で入れ替えることができます。
③理想のオーダーが組めるまで①〜②の手順を繰り返してください。
④Ⓑボタンでメニュー画面に戻ります。

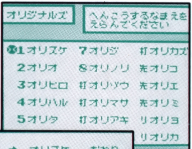


チーム編成(3)

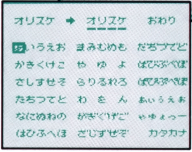
なまえ

チーム名と選手名を、好きな名前に変えられるコマンドです。

①✚ボタンで替えたい選手、またはチーム名を選び、Ⓐボタンで決定します。

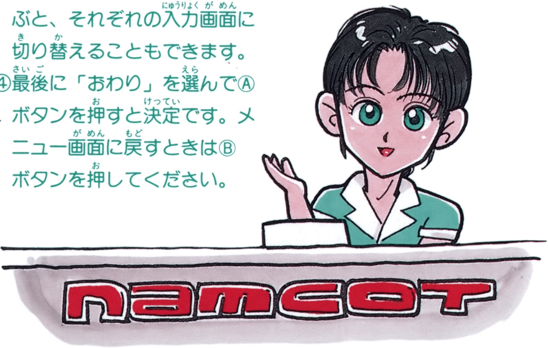


②✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力してください。間違えたときはⒷボタンで入力先を戻し、もう一度入れ直してください。



③「ひらがな」「カタカナ」を選ぶと、それぞれの入力画面に切り替えることもできます。

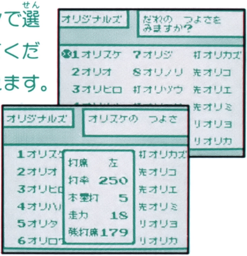
④最後に「おわり」を選んでⒶボタンを押すと決定です。メニュー画面に戻すときはⒷボタンを押してください。



つよさ

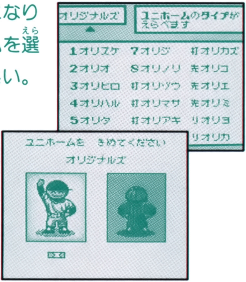
各選手の能力チェック、およびユニフォームのタイプを選ぶことができます。

①強さを見たいときは、✚ボタンで選手を選び、Ⓐボタンで決定してください。選手のデータが表示されます。元の画面に戻すときはＢボタンです。



②ユニフォームを変えたいときは、まずチーム名を選んでください。ここでＡボタンを押すと、ユニフォーム選択画面になります。✚ボタンでユニフォームを選び、Ⓐボタンで決定してください。

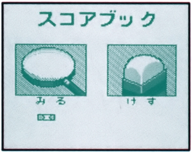
③元の画面に戻すときはⒷボタンを押してください。



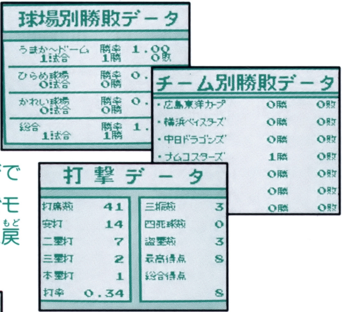
11 スコアブック

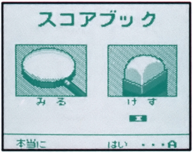
●試合結果や成績を記録したモードです。データはすべて保存されており、いつでも最新の記録を見ることができます。

①コマンドを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。「みる」はデータの表示、「けす」はデータの消去を行います。



②「みる」を選んだときは、球場別勝敗データ／チーム別勝敗データ／打撃データ／守備データが表示され、それぞれⒶボタンで送って見ることができます。Ⓑボタンでモードセレクト画面に戻ります。





③「けす」を選んだときは、確認のための表示が出ます。消すときはⒶボタン、止めるときはⒷボタンを押してください。

12 選手の成長

●オリジナルチームの選手は下の表のように能力が変化します。

①一定の打席数・イニング数に達した選手はそれ以上は成長しません。ただし能力が下がる条件を満たしたときは、一定数をこなした後でもダウンしていくので注意してください。

②ホームラン以外の能力と、成長が止まるまでの打席数・イニング数は、選手によって違います。

③なおピッチャーのバッティング能力だけは変化しません。

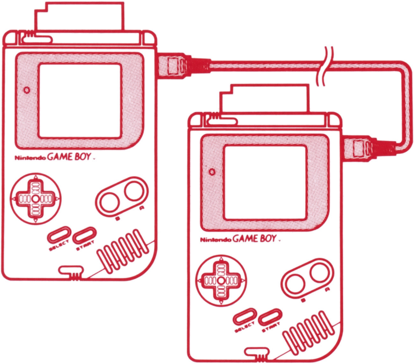
④能力は「チームへんせい」の「つよさ」で見ることができます。

バッター	打率	ヒットを打てばアップ、凡退すればダウンします。
バッター	ホームラン	ホームランを1本打つごとに、ホームラン数が1アップします。
ピッチャー	防御率	1イニングあたりの失点を、一定数に抑えるとアップ、それ以上得点されるとダウンします。
ピッチャー	スタミナ	1試合で続けて長いイニングを投げるほど、効率よくアップします。ただし試合に勝たなければいけません。

13 対戦プレイの遊び方

●ゲームボーイを2台つなげると対戦プレイができ、チーム編成で作ったオリジナルチームも使うことができます。対戦プレイで遊ぶときには、次のような準備が必要です。

○ゲームボーイ本体……………………………………………2台
○「ファミスタ3」カートリッジ…………………………2個
○専用通信ケーブル………………………………………1本



1 ゲームの始め方

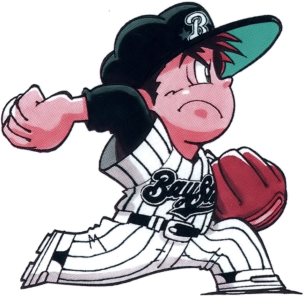
ゲームボーイをセットしたら、両方のゲームボーイの電源を入れると、自動的に対戦プレイができるようになります。スタートボタンを押した側が１Ｐ側になります。

2 試合の設定を決める

モード／チーム／イニング／球場／先発投手を、１人用と同様にして決めてください。チームと先発投手は、１Ｐ側と２Ｐ側それぞれのゲームボーイで決定し、その他は１Ｐ側で決定します。

3 プレイボール

試合中の操作は１人用プレイと同様です。なお、対戦プレイのデータはセーブされません。



14 ひとめでわかる操作一覧表

攻撃	バッティング	で位置・Ⓐボタンで打つ（途中で止めるとバンド）
	進塁	2B 3B 1B HB（進塁する塁の指定）＋Ⓑボタン
	帰塁	2B 3B 1B HB（帰塁する塁の指定）＋Ⓐボタン

フィールディング	捕球	で野手を移動（4人は塁カバー）
	ファインプレイ	捕球する瞬間 ＋Ⓐボタン
	送球	2B 3B 1B HB（送球する塁の指定）＋Ⓐボタン
	塁タッチ	捕球後に 2B 3B 1B HB（タッチする塁の指定）＋Ⓑボタン

ピッチング		
	ポジション	◀✚▶ でピッチャーの位置を移動
	投球とスピード	▲✚▼ ＋Ⓐボタン
	コース	ボールを離すとき ◀✚▶
	左右の変化	ボールが手を離れてから ◀✚▶
	けんせい球	Ⓑボタン⇨ 2B / 3B ✚ 1B / HB（送球する塁の指定）＋Ⓐボタン



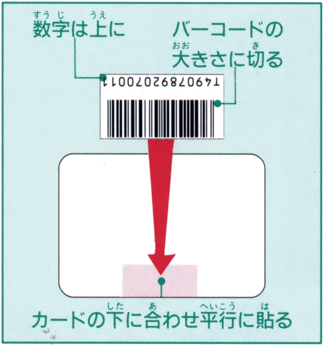
15 バーコードカードの作り方

●強い選手のバーコードを見つけたら、カードを作って残しておいてはいかがでしょうか？　キミだけのオリジナル野球カードというわけです。

①商品についているバーコードを切り取ってください。

②切り取ったバーコードを、カードや厚紙などの裏面に貼ってください。

③表にイラストを描いたりすれば、キミだけの野球バーコードカードの完成です。

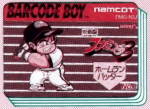


※台紙は白色系の厚紙を使いましょう。ただし表面がツヤツヤしていたり、キラキラ光るものは避けましょう。

※バーコードを貼りつけた糊が乾かないうちに使用しないでください。

※糊の種類によっては、はがれやすいものもあるので注意してください。

キャラクターカードについて



「ファミスタ3」にはバッターカードが3枚、ピッチャーカードが1枚、合計4枚のバーコードカードがついています。それぞれ特徴のある選手をそろえていますので、最初はこのバーコードを試してみてはいかがでしょうか。

バーコードボーイ使用上のご注意

- バーコードボーイとゲームボーイの接続は、必ず専用ケーブル（長さ15㎝）をご使用下さい。
- バーコードボーイは精密な電子部品で構成されています。落としたり強い衝撃を与えないで下さい。
- 消耗した電池は本装置に悪影響を与えます。できるだけ早めに交換して下さい。
- ニッカド電池はご使用になれません。
- 本体を水にぬらさないで下さい。
- 本体の分解、改造は絶対にしないで下さい。
- 温度、湿度の高い所でのご使用、保管は避けて下さい。また長時間直射日光を当てないよう注意して下さい。
- 本体のカードリーダー部分には、ゴミやホコリがたまらないようにして下さい。
- バーコードボーイをあおむきになってプレイしないで下さい。

B.B. バーコードボーイ™対応ソフトです。
ゲームボーイ本体だけでも遊べます。

対戦型
1人でも遊べます
ファミスタ®3

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。